

МДОАУ «Детский сад №1 «Солнышко»

**Внедрение игровых технологий
В.В. Воскобовича
в воспитательно-
образовательный процесс ДОУ.**

**воспитатель 1 категории
Бондаренко Лариса Викторовна**

п. Архара, 2021 г.

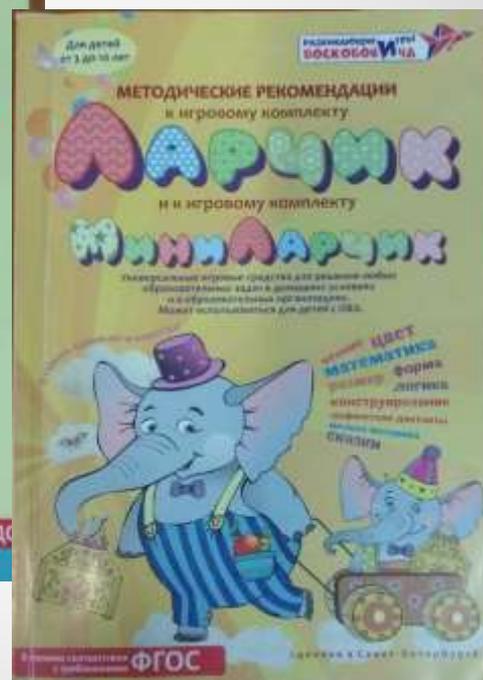
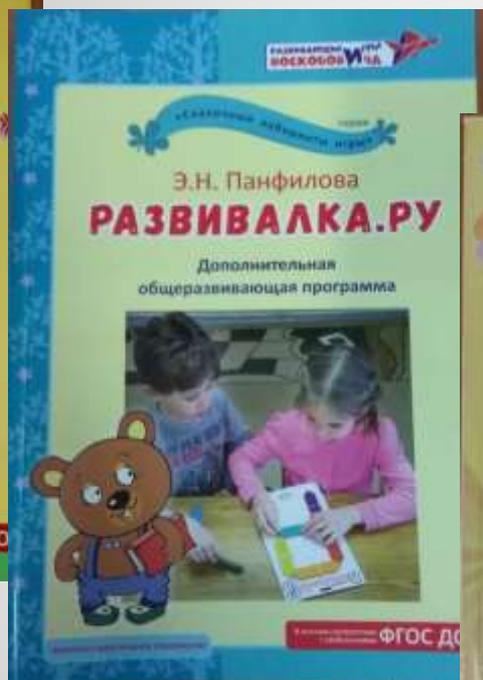
Цели и задачи игровой технологии В. В. Воскобовича:

1. Развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое.
2. Развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.
3. Развитие воображения, креативности, мышления (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения).
4. Гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начала.
5. Формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических), речевых умений.
6. Развитие мелкой моторики и всех психических процессов.

Данная цель достигается с помощью комплекса задач:

- формирование познавательных интересов;
- развитие наблюдательности;
- исследовательский подход к явлениям и объектам окружающей действительности;
- развитие творческого мышления, эмоциональной сферы;
- формирование базисных представлений об окружающем и коммуникативных способностей.

Методическая литература



Открытые занятия с использованием игровых технологий Воскобовича

занятие «Зимующие птицы»



занятие «Путешествие в осенний лес»



занятие «На день рождение к пчелке Жужи»



Занятие «Помоги ежикам собрать листочки»



Фиолетовый лес



Коврограф Ларчик



Сказочные лабиринты игры

Данная технология представляет собой систему поэтапного включения авторских развивающих игр в деятельность ребенка и постепенного усложнения образовательного материала.

Ее особенностями являются:

1. Эффективное развитие психических процессов внимания, памяти, воображения, мышления, речи.
2. Широкий возрастной диапазон участников игр.
3. Многофункциональность развивающих игр.
4. Творческий потенциал каждой игры.
5. Игровое обучение.

Сказочные герои (Ворон Метр, Малыш Гео и другие).

К игре «Геоконт» прилагается сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и Я, дядя Слава». Сказка позволяет познакомить детей с Малышом Гео и другими героями Фиолетового леса, которые с помощью «Геоконта» открывают мир геометрических и образных превращений, разноцветных приключений.



Этапы технологии:

1. На первом этапе дошкольник при помощи обследовательских действий знакомится с цветом (формой), усваивает некоторые представления.
2. На втором этапе - с помощью образа ребенок запоминает понятия, символы.
3. На третьем этапе - он знакомится с закономерностями (принципами) взаимодействия (увеличение – сложение-трансформация), планирует свои действия. Постоянное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Таким образом, реализуется принцип потенциального развития ребенка.

Методы и приемы:

- проблемные вопросы, ситуации;
- эксперименты;
- создание моделей, словоформ;
- приём продолжения сказки и др.

Многофункциональность.



Широкий возрастной диапазон участников игр



Образность и универсальность.



Сказочная «огранка».



Творческий потенциал.



Конструктивные элементы.



Различными возможностями использования.



«Геокопт»

Цель: развивать умение выкладывать волшебными резиночками углы разного типа по схеме, по образцу, по словесному заданию, по собственному замыслу, учить зарисовывать полученный угол на дополнительном игровом бумажном поле.



«Квадрат Воскобовича»

(«Игровой квадрат»)

Цель: развивать умения складывать предметные формы по схемам и собственному замыслу или описанию взрослого, учить разрисовывать пооперационную схему сложения, придумывать новые приемы конструирования хорошо знакомых фигур, давать им названия.



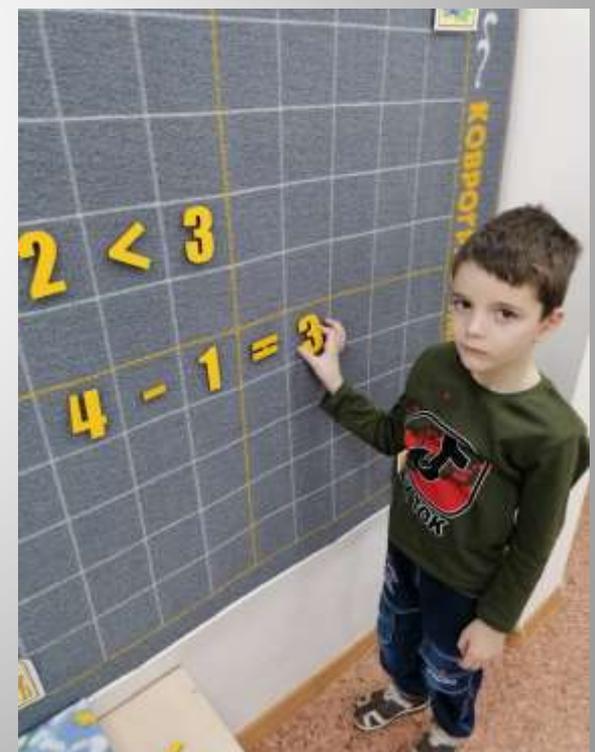
«Игровизор»

Цель: совершенствовать психические процессы и развивать математические представления детей, знакомить их с предметным или природным миром; развивать точность и координацию движения детей.



«Ларчик»

Цель: помочь детям узнать, что количество независимо от пространственного расположения, размера, цвета предметов. Дать детям представление о количественном составе чисел, их равенстве и неравенстве, сложении и вычитании, учить порядковому, прямому и обратному счету. Развивать речь, внимание, память, элементы логического мышления.



«Прозрачный квадрат»

Цель: учить детей конструировать все девять квадратов: пять из одинаковых геометрических фигур, четыре - из разных; складывать придуманные фигуры или сюжетные картинки и рисовать схему.



Цель: помочь сформировать у детей представления о количественном составе чисел, обучить счету; способствовать совершенствованию мелкой моторики руки и умений следовать внутреннему плану действий.

«Математические корзинки».



Показ сказок в свободное время



Успехов в работе!

Спасибо за
внимание!

